

KEGIATAN BEST PRACTICES PENGAWAS SEKOLAH PEMBIMBINGAN GURU DALAM MENGUPAYAKAN *JOYFUL LEARNING* MELALUI “WORKSHOP MODEL SUPERMONEV”

TRUKO TIYANTO, S.Pd., M.Pd.

Dinas Pendidikan Kebudayaan Pemuda Dan Olah Raga Kabupaten Wonosobo

ABSTRAK

“Pembimbingan Guru dalam Mengupayakan *Joyful Learning* melalui *Workshop Model Supermonev*” bertujuan untuk (1) memberikan gambaran yang jelas tentang *joyful learning* (pembelajaran menyenangkan), (2) meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun RPP *joyful learning*, dan (3) mendorong guru untuk mengupayakan *joyful learning*. *Best Practice* ini dilaksanakan melalui kegiatan (1) *workshop*, (2) pemberian model atau contoh pembelajaran yang menyenangkan, (3) penugasan dan pembimbingan menyusun rancangan pembelajaran menyenangkan, serta (4) supervisi, monitoring dan evaluasi terhadap implementasi pembelajaran berdasarkan RPP yang telah disusun. Hasil pembimbingan guru dalam mengupayakan *joyful learning* melalui “*Workshop Model Supermonev*” adalah (1) guru memperoleh gambaran yang jelas tentang pembelajaran menyenangkan, (2) kompetensi guru dalam menyusun rancangan pembelajaran menyenangkan meningkat, dan (3) pembelajaran menyenangkan dapat terlaksana di kelas-kelas. Dari hasil supervisi terhadap 17 guru, 6 guru memperoleh kualifikasi amat baik, 10 guru baik, 1 guru cukup, dan tidak ada guru yang memperoleh nilai dengan kualifikasi kurang.

Kata Kunci: *Joyful Learning*, “*Workshop Model Supermonev*”

PENDAHULUAN

Sudah seharusnya proses belajar di kelas terkemas menjadi pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*). Mengapa pembelajaran harus menyenangkan? M. Gorky Sembiring (2009:62) menyatakan bahwa situasi pembelajaran di kelas agar efektif dan optimal penyerapannya oleh peserta didik, harus menyenangkan. Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa proses penyerapan materi pembelajaran tidak akan berjalan dengan sukses jika pembelajaran kurang menyenangkan. Dengan pembelajaran menyenangkan diharapkan peserta didik dapat belajar secara optimal sehingga kualitas proses dan hasil belajar meningkat.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, gurulah yang paling bertanggung jawab dan paling berperan. Guru juga yang dapat mewujudkan sebuah proses belajar di kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Oleh karena itulah, guru harus kreatif. Guru yang kreatif akan mengupayakan berbagai aspek yang mendukung keberhasilan sebuah

pembelajaran di kelas. Aspek tersebut dapat berupa penggunaan pendekatan, model, dan metode pembelajaran yang inovatif, penggunaan media dan alat peraga yang sesuai, atau pemanfaatan sumber belajar yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Namun demikian, masih banyak guru yang belum mengupayakan pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan hasil supervisi di sekolah binaan, baru sekitar 17,65% guru yang sudah berupaya mengemas pembelajaran menjadi proses yang menyenangkan. Selain itu, menurut laporan kepala sekolah, khususnya di SMP Negeri 2 Kalibawang, sebagian besar guru belum melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Indikator yang terlihat dalam proses pembelajaran, sebagian peserta didik terlihat mengantuk. Di satu sisi, sebagian besar peserta didik kurang konsentrasi dalam belajar, kurang bersemangat mengikuti pembelajaran sehingga lebih banyak melakukan aktivitas di luar belajar, seperti berbincang-bincang atau bermain.

Pemicu munculnya permasalahan tersebut terutama karena metode yang digunakan guru cenderung monoton, hanya ceramah, tanya jawab, dan penugasan (seputar mengerjakan soal secara individu). Masih sedikit guru yang mengupayakan pembelajaran menyenangkan dengan metode-metode kreatif, menggunakan alat peraga dan media, dan memanfaatkan sumber belajar yang beragam. Dari hasil angket tentang pelaksanaan pembelajaran menyenangkan yang diberikan pengawas kepada guru di sekolah binaan dapat diketahui bahwa dari 17 guru yang mengisi angket, yang telah mengupayakan *joyful learning* hanya 2 guru yang menyatakan selalu, 1 menyatakan sering, dan 14 menyatakan kadang-kadang atau jarang. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyenangkan memang belum diupayakan guru secara optimal.

Sesuai dengan Permendiknas nomor 12 tahun 2007 tentang Standar Pengawas Sekolah, pada dimensi supervisi akademik, dijelaskan bahwa tugas pengawas adalah (1) membimbing guru dalam memilih dan menggunakan strategi/metode/teknik pembelajaran/ bimbingan yang dapat mengembangkan berbagai potensi siswa, (2) membimbing guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan (3) membimbing guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran/bimbingan. Untuk itu, sudah menjadi kewajiban pengawas untuk membantu guru dalam mengupayakan pembelajaran yang menyenangkan agar dapat mengembangkan potensi peserta didik, membimbing menyusun RPP, dan membimbing guru dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk menentukan teknik membantu guru dalam mengupayakan pembelajaran menyenangkan, pengawas berdiskusi dengan kepala sekolah. Berdasarkan hasil diskusi, dipilihlah teknik *workshop* berkelanjutan. Secara rinci, teknik tersebut meliputi kegiatan (1) *workshop*, (2) pemberian model atau contoh pembelajaran yang menyenangkan, (3) penugasan menyusun rancangan pembelajaran menyenangkan, serta (4) supervisi, monitoring dan evaluasi terhadap implementasi pembelajaran. Rangkaian solusi itu disingkat dengan teknik “*Workshop Model Supermonev*”.

Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan, yaitu “Bagaimana-kah keterlaksanaan *joyful learning* di sekolah binaan setelah diterapkan “*Workshop Model Supermonev*”?

Tujuan

Pembimbingan Guru dalam Mengupayakan *Joyful Learning* melalui “*Workshop Model Supermonev*” bertujuan untuk (1) memberikan gambaran yang jelas tentang pembelajaran menyenangkan beserta aspek-aspek pendukungnya; (2) meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun RPP *joyful learning*; dan (3) mendorong guru untuk mengupayakan *joyful learning*.

Manfaat

Best practice ini bermanfaat bagi pengawas, guru, sekolah, dan siswa. Bagi pengawas, pengawas memperoleh pengalaman profesional dalam mengembangkan model pembimbingan. Bagi guru, guru memperoleh pengetahuan, merancang RPP, dan melaksanakan *joyful learning* di kelas. Bagi sekolah, kualitas proses dan hasil pembelajaran meningkat. Bagi siswa, siswa akan dapat belajar dengan senang dan aktif sehingga memperoleh hasil belajar lebih baik.

METODE

A. Prosedur

Prosedur atau langkah yang dilakukan pengawas dalam pembimbingan guru dalam mengupayakan *joyful learning* adalah sebagai berikut.

1. Pemberian *workshop* yang disertai dengan pemodelan
2. Penugasan dan pembimbingan pada guru dalam penyusunan RPP *joyful learning*
3. Pelaksanaan supervisi, monitoring dan evaluasi terhadap implementasi *joyful learning* sesuai dengan RPP yang disusun guru.

B. Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk melaksanakan langkah-langkah kegiatan *best practice* ini meliputi (1) angket, (2) kamera, (3) media presentasi, (4) instrumen monitoring dan supervisi RPP, (5) instrumen monitoring dan

supervisi proses pembelajaran, (6) e-mail dan aplikasi WhatsApp.

Angket digunakan pengawas untuk memperoleh data kepastian tentang persentase guru yang telah memahami dan melaksanakan *joyful learning*. Contoh angket dapat dilihat pada lampiran. Kamera digunakan untuk merekam data kegiatan guru, baik dalam mengikuti kegiatan workshop maupun dalam kegiatan pembelajaran bersama peserta didik. media presentasi digunakan untuk membantu kegiatan *workshop*. Media presentasi dilengkapi dengan contoh gambar, video, lagu sebagai model yang dapat digunakan untuk melaksanakan *joyful learning*. Instrumen monitoring dan supervisi RPP dan proses pembelajaran digunakan sebagai alat ukur kemampuan guru dalam menyusun RPP dan melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan standar, termasuk dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan. Adapun e-mail dan WA digunakan pengawas dalam menerima tugas guru menyusun RPP dan memberikan bimbingan *on line*.

C. Cara Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah belum terlaksananya pembelajaran menyenangkan di sekolah binaan, yakni di SMP Negeri 2 Kalibawang adalah dengan teknik “*Workshop Model Supermonev*”. Teknik ini meliputi pemberian *workshop* yang disertai dengan pemberian model atau contoh seperti contoh pembelajaran menyenangkan, juga contoh RPP *joyful learning*. Setelah workshop, pengawas memberi tugas menyusun satu RPP *joyful learning*. RPP dikumpulkan langsung atau melalui e-mail atau WA. Pada tahap akhir pengawas melakukan supervisi, monitoring, dan evaluasi dibantu oleh kepala sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Keadaan Awal

Sekolah yang menjadi sasaran pembimbingan adalah SMP Negeri 2 Kalibawang. SMP Negeri 2 Kalibawang memiliki 123 peserta didik yang terbagi dalam 6 rombongan belajar. Jumlah guru di SMP Negeri 2 Kalibawang 17 orang. Guru sejumlah 17 di SMP Negeri 2 Kalibawang terdiri atas 11 guru berstatus PNS, selebihnya guru swasta. Jika

dilihat dari kualifikasi guru, semua guru di sekolah tersebut adalah sarjana (S1). Dilihat dari kecukupan jumlah guru dan kualifikasi sebenarnya sekolah ini dapat dikatakan cukup.

Namun demikian, jika dilihat dari standar proses, dapat dikatakan sekolah ini masih harus ditingkatkan. Sekolah ini memiliki permasalahan, yakni belum terwujudnya *joyful learning* yang ditandai dengan kondisi peserta didik yang kurang konsentrasi dalam belajar, masih sering mengantuk, kurang bersemangat, dan suka melakukan aktivitas lain di luar belajar pada saat pembelajaran berlangsung. Faktor penyebab kondisi demikian antara lain berasal dari faktor guru.

Berdasarkan hasil supervisi, baru sekitar 17,64% guru yang sudah berupaya mengemas pembelajaran menjadi proses yang menyenangkan. Menurut laporan kepala sekolah sebagian besar guru belum melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Indikator yang terlihat dalam proses pembelajaran, sebagian peserta didik terlihat mengantuk. Di satu sisi, sebagian besar peserta didik kurang konsentrasi dalam belajar, kurang bersemangat mengikuti pembelajaran sehingga lebih banyak melakukan aktivitas di luar belajar, seperti berbincang-bincang atau bermain.

Dari hasil angket tentang pelaksanaan pembelajaran menyenangkan yang diberikan pengawas kepada guru diperoleh data bahwa dari 17 guru yang mengisi angket, yang telah mengupayakan *joyful learning* hanya 2 guru yang menyatakan selalu, 1 menyatakan sering, dan 14 menyatakan kadang-kadang atau jarang. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyenangkan memang belum diupayakan guru secara optimal.

B. Pelaksanaan dan Hasil “*Workshop Model Supermonev*”

Pendampingan Guru dalam Mengupayakan *Joyful Learning* melalui Teknik “*Workshop Model Supermonev*” dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, dari bulan September sampai dengan bulan November 2016. Kegiatan dimulai dari identifikasi permasalahan sampai dengan pelaksanaan supervisi, monitoring, dan evaluasi.

Workshop dilaksanakan di sekolah dengan narasumber pengawas dan melibatkan guru model yang telah dipersiapkan. Penugasan dan pendampingan penyusunan RPP dilaksanakan sebagai tugas mandiri pasca-*workshop* dengan model koreksi, diskusi, revisi. Untuk mempermudah dan mempercepat proses, guru diperbolehkan mengirim tugas melalui *elektronik-mail* atau WA. Sebaliknya, hasil koreksi dikirim balik oleh pengawas via *e-mail* atau WA. Adapun kegiatan supervisi, monitoring, dan evaluasi dilaksanakan dengan kerja sama antara pengawas pembina dan kepala sekolah.

1. Kegiatan *Workshop* dan Pemodelan

Kegiatan *workshop* dan pemodelan dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kalibawang pada hari Kamis, tanggal 14 September 2017 pada pukul 13.00 – 16.00 WIB. Materi *workshop*, yaitu tayangan presentasi, pemodelan, diskusi, dan penugasan. Media presentasi yang ditayangkan pengawas dibuat dengan aplikasi *power point* yang dilengkapi dengan gambar yang mendukung dan video cuplikan pembelajaran, video lagu untuk pembelajaran yang dikopi dari *you tube*. Tayangan video dimaksudkan untuk memberikan model pemanfaatan media gambar dan lagu dalam pembelajaran sehingga berlangsung menyenangkan. Dalam memberikan materi *workshop*, pengawas juga sekaligus memberi contoh tentang pemberian apersepsi, penyampaian tujuan, pengamatan, dilanjutkan dengan diskusi.

Untuk membuka *workshop* dan sebagai *ice breaking* agar suasana menjadi cair dan akrab, ditayangkan kalimat : 1. Aku dengar, aku lupa. 2. Aku lihat, aku ingat. 3. Aku katakan, aku mengerti. 4. Aku lakukan, aku bisa. Setelah tiga peserta diminta membawakan syair tersebut dengan cara berbeda-beda, pengawas mengajak semua guru untuk membacakan kalimat itu dengan menyanyikannya dengan melodi lagu “Diam-diam Jatuh Hati” dari D’Loid. Ketika diminta menafsirkan, ternyata guru dapat memaknai kalimat-kalimat itu dengan logis dan sesuai sehingga pengawas dan peserta sepakat membuat kesimpulan bahwa belajar yang efektif tidak hanya dari mendengar, tetapi sampai tahap melakukan (praktik).

Kemudian ditunjukkan tayangan video “Terlambat” yang didapatkan dari WA berisi sikap guru yang serta merta memberi hukuman pada siswa yang terlambat dengan memukul. Akhirnya, sampai pada hari keempat saat sang guru lari-lari pagi, dia melihat siswanya yang kemarin dihukum ternyata harus bekerja sebelum ke sekolah sebagai loper koran. Maka di hari keempat itulah saat sang murid siap menerima pukulan, ternyata justru menerima pelukan dari guru. Video tersebut dijadikan bahan diskusi tentang sikap yang seharusnya dalam menghadapi peserta didik.

Sebelum kembali pada presentasi, kegiatan dilanjutkan dengan *peer teaching* dari salah satu guru yang telah dipersiapkan. Kegiatan ini berlangsung sekitar 8 menit dan hanya memperagakan kegiatan pendahuluan, namun sudah menunjukkan *joyful learning*. Yang menjadi model di SMP Negeri 2 Kalibawang adalah guru bahasa Inggris, untuk memperagakan metode *jigsaw* yang diawali dengan pembagian kelompok melalui kegiatan menemukan kalimat peribahasa dari kata-kata yang berpencair.

Selanjutnya, untuk memberikan bekal tentang berbagai metode dan model pembelajaran, slide presentasi berisi langkah pendekatan saintifik, model-model pembelajaran inovatif, seperti *Discovery Inquiry Learning*, *Problem Based Learning*, dan *Project Based Learning*. Selain itu, juga langkah metode pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), *Jigsaw*, *Group Investigation*, *Think Pair Share*, dan *Numbered Heads Together*.

Pada akhirnya, pengawas mengajak para guru untuk mengupayakan *joyful learning*, dengan pernyataan “Apa pun pendekatannya, modelnya, metodenya, sebuah pembelajaran haruslah dikemas menjadi pembelajaran yang menyenangkan.” Selain pemilihan metode, *joyful learning* juga dapat diwujudkan dengan pemanfaatan kelebihan yang dimiliki guru seperti kemampuan BCM (Bermain, Bercerita, Menyanyi).

Pengawas juga memberikan model mengajar dengan “Permainan Samson Delaila” yang menyerupai hom ping sut. Selanjutnya, pengawas memberikan contoh cerita teka-teki

untuk mengawali pembelajaran agama tentang Keesaan Tuhan. Kegiatan selanjutnya, memberikan contoh dan mengajak peserta untuk menyanyikan tiga buah lagu yang dapat memperjelas materi pelajaran Bahasa Indonesia tentang menulis deskripsi, Agama Islam tentang Rukun Haji dan Sifat-sifat Allah, dan IPA-Fisika tentang Gaya. Yaitu dengan menunjukkan lirik lagu dan lagu yang dinyanyikan oleh Tasya, yang sesuai untuk membangun konteks sebelum guru mengajarkan teks deskripsi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kemudian ditunjukkan video lagu dengan melodi lagu “Tamasya” yang diganti liriknya. Lagu ini digunakan untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Rukun Haji dan Sifat-sifat Allah. Lirik lagu tersebut adalah seperti berikut.

MAU KE MEKAH

*Saya mau ke Mekah, Berklining-kliling Kabah
Sambil baca talbiyah dan wukuf di Arafah
Lalu melempar jumrah, ‘Ula wustho aqobah
Sa’i sa’i dari Safa ke Marwah
Allah Maha Penyayang, sayang-Nya tak terbilang
Allah Maha Pengasih, tak pernah pilih kasih
Allah Yang Mahatahu, tanpa diberi tahu, Allah,
Allah, Lailaha ilallah*

Lagu ketiga adalah lagu untuk mata pelajaran IPA-Fisika materi Gaya dengan lagu dari Samson berjudul “Kenangan Terindah”, namun diganti syairnya dengan konsep dan hukum tentang gaya sebagai berikut.

GAYA FISIKA

*Gaya adalah suatu tarikan atau dorongan yang menyebabkan benda diam jadi bergerak.
Benda bergerak kan diam, ataupun berubah arah, berubah bentuk, atau berubah kecepataannya.
Terdiri ... dari gaya sentuh dan juga... gaya tak sentuh. Hemmm
Berlaku 3 rumusan Hukum Newton, Hukum Newton yang pertama, Disebut inersia, jika gaya yang bekerja berjumlah nol semua. Hukum Newton yang kedua, $\Sigma F = m \cdot a$
Hukum Newton yang ketiga, F_{aksi} adalah $\min F_{reaksi}$.*

2. Penugasan

Penugasan diberikan pengawas setelah kegiatan *workshop*. Tugas yang diberikan adalah menyusun RPP me-nyenangkan/*joyful learning*. Penyusunan RPP untuk *joyful*

learning dilakukan melalui tahap sesuai dengan panduan penyusunan RPP. Komponen dan sistematikanya pun sama dengan RPP panduan. Perbedaannya, dari 13 komponen RPP, ada komponen yang harus diperhatikan, yaitu komponen metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan langkah-langkah pembelajaran. Metode yang dipilih harus sesuai dan bervariasi, media harus ada dan sesuai, sumber belajar tidak hanya berasal dari buku, dan langkah-langkah pembelajaran harus mencerminkan pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Tugas yang dibuat guru hanya satu RPP dan satu pertemuan yang benar-benar akan dipraktikkan dalam pembelajaran. RPP yang telah dibuat guru diserahkan pada pengawas untuk dikoreksi. Penyerahan RPP dapat secara langsung, namun guru diperbolehkan mengirim hasil tugasnya melalui e-mail dan WA. RPP yang dibuat guru kemudian dinilai menggunakan instrumen monitoring, supervisi dan evaluasi RPP.

3. Supervisi, Monitoring, dan Evaluasi (Supermonev) terhadap Implementasi *Joyful Learning*

Supervisi, monitoring, dan evaluasi terhadap implementasi *Joyful Learning* sesuai dengan RPP yang disusun guru dilaksanakan oleh pengawas bekerja sama dengan Kepala Sekolah. Keterlaksanaan *joyful learning* terutama dilihat dari komponen pengelolaan kelas, dan kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Namun, secara keseluruhan, pembelajaran dilihat dengan menggunakan instrumen supervisi proses pembelajaran.

C. Hasil Akhir

Setelah diadakan *workshop* yang disertai pemodelan, guru menjadi paham dan memperoleh gambaran yang jelas tentang *joyful learning*. Dengan contoh media permainan, bercerita dan lagu, guru memperoleh inspirasi untuk mewujudkan *joyful learning* dengan media yang serupa sesuai dengan karakteristik masing-masing. Melalui diskusi dengan guru diperoleh ide jika pelajaran bahasa Indonesia menggunakan kartu peribahasa, matematika dapat menggunakan kartu hitungan dengan hasil yang sama, dengan berbagai operasi hitung.

Peserta didik harus mencari pasangan yang hasil hitungnya sama. Demikian juga dengan mata pelajaran lain.

Bagi guru yang belum terbiasa mencari bahan ajar di internet, dengan *workshop* ini menjadi tahu dan termotivasi untuk melakukan haal yang dicontohkan, memanfaatkan situs *google*, *you tube*, dan sebagainya.

Melalui *workshop* yang disertai berbagai pemodelan ada beberapa keuntungan yang dapat diperoleh guru. Dari hasil observasi, wawancara, dan refleksi diperoleh beberapa hasil, yaitu:

1. Guru menjadi paham tentang *joyful learning* dan aspek-aspek pendukungnya.
2. Guru memperoleh gambaran yang jelas tentang contoh metode, media, dan sumber belajar yang dapat membantu terwujudnya *joyful learning*.
3. Dengan berbagai contoh, guru termotivasi dan terinspirasi untuk membuat rancangan pembelajaran yang menyenangkan, dan mengimplementasikannya dalam praktik pembelajaran.
4. Dalam mengikuti *workshop*, guru tidak merasa jenuh, bosan, atau mengantuk karena seluruh kegiatan melibatkan keaktifan peserta/guru. Sebaliknya, kegiatan yang berlangsung penuh dengan suasana kegembiraan. Kegiatan ini setidaknya sudah menginspirasi guru bahwa suasana kegembiraan dapat juga dibentuk mulai dari pembentukan kelompok melalui permainan. Dengan mengalami kegiatan ini diharapkan guru dapat menerapkannya pada siswa dalam pembelajaran di kelas.

Dari hasil penilaian RPP yang dibuat guru pasca-*workshop*, dapat dikatakan bahwa guru-guru sudah mampu menyusun RPP dengan baik. Rata-rata nilai akhir Komponen Identitas Mata Pelajaran rata-rata 100 (Amat Baik), Perumusan Indikator 84 (Baik), Perumusan Tujuan Pembelajaran 68,18 (Cukup), Pemilihan Materi Ajar 82,05 (Amat Baik), Pemilihan Sumber Belajar 84,32 (Amat Baik), Pemilihan Media Belajar 88,64 (Baik), Metode Pembelajaran 86,34 (Baik), Skenario Pembelajaran 80,98 (Baik), dan Rancangan Penilaian 86,45 (Amat Baik). Dari 9 komponen RPP yang dinilai, hanya satu komponen bernilai

cukup komponen perumusan tujuan. Kebanyakan guru dalam merumuskan tujuan baru memasukkan unsur hasil dan belum memasukkan unsur proses. Empat komponen berkualitas baik, yaitu Perumusan Indikator, Pemilihan Media Belajar, Metode Pembelajaran, dan Skenario Pembelajaran. Empat komponen lainnya rata-rata nilai Amat Baik (> 85) yaitu komponen Identitas Mata Pelajaran, Pemilihan Sumber Belajar, Pemilihan Sumber Belajar, dan Rancangan Penilaian.

Berdasarkan hasil pencermatan pada komponen Pemilihan Media Belajar, Metode Pembelajaran, dan Skenario Pembelajaran, RPP yang dibuat guru disekolah sasaran sudah memperlihatkan adanya upaya guru untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan. Pemilihan media pembelajaran, misalnya puzzle, video, lagu, gambar slide, kartu kata, *display board*, jalan raya dan sebagainya. Metode atau model pembelajaran yang dirancang guru misalnya *cooperative learning*, *discovery learning*, pemodelan, diskusi kelompok, demonstrasi, permainan, dan metode lain yang dapat mewujudkan *joyful learning*. Hasil/nilai telaah penyusunan RPP dua sekolah dalam bentuk tabel dapat dilihat pada lampiran.

Dari hasil supervisi, monitoring evaluasi terhadap guru dalam melaksanakan pembelajaran dapat diperoleh hasil sebagai berikut.

1. Dari 17 guru yang disupervisi pengawas dan kepala sekolah di sekolah sasaran diperoleh hasil: (a) kualifikasi amat baik sejumlah 6 guru, (b) kualifikasi baik sejumlah 10 guru, (c) kualifikasi cukup 1 guru, dan tidak ada yang memperoleh nilai dengan kualifikasi kurang.
2. Dari 17 guru yang disupervisi, 16 guru sudah melaksanakan pembelajaran aktif, yakni pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memanfaatkan metode tanya jawab, diskusi, dan presentasi, sehingga porsi kegiatan peserta didik lebih banyak daripada kegiatan guru.
3. Sebagian besar guru sudah memanfaatkan media dan alat pelajaran untuk menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan. Contoh media yang digunakan guru untuk membangun konteks

sesuai dengan kompetensi dasar yang dipelajari dan untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran misalnya:

- a. Media lagu “Layang-Layang” yang lirik lagunya sesuai dengan materi menulis petunjuk, mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII oleh Ibu Endang Dri Purwati, S.Pd. Selain itu, guru bahasa Indonesia juga memperlihatkan video memasak dan membuat alat perangkap tikus sebagai media yang akan ditulis siswa menjadi teks petunjuk.
- b. Media permainan “Sambung Kata” pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, kompetensi dasar menulis petunjuk kelas VIII, oleh Bapak Darto, S.Pd. Permainan “Sambung Kata” dilaksanakan dengan aturan setiap siswa harus menyambung huruf terakhir kata yang disebutkan menjadi nama makanan. Misalnya: *nasi, ikan, nanas, sate*, dan seterusnya. Jika sampai giliran siswa tidak dapat menyebutkan, siswa tersebut harus berdiri dan diberi hukuman me-nyebutkan masakan apa yang pernah dibuat. Pada akhirnya, permainan ini digunakan untuk mengawali kompetensi “menulis petunjuk”.

Kegiatan berikutnya, peserta didik mengamati video memasak omlet yang diputar guru. Setelah itu, peserta didik diberi masing-masing satu kartu kalimat dan diminta menempelkan di kertas tentang proses atau petunjuk membuat atau menggunakan sesuatu (tutorial). Secara otomatis pada kegiatan ini peserta didik beramai-ramai mencari pasangan kalimat yang harus mereka susun menjadi paragraf tutorial. Pada kegiatan terakhir peserta didik diberi tugas untuk menulis petunjuk berdasarkan video yang diputar. Hasil menulis petunjuk ditukarkan dengan teman satu meja untuk dikoreksi penggunaan bahasanya. Guru berkeliling membimbing dan mengamati.

- c. Media permainan *Quick Peek*, yaitu melihat dengan cepat dan menebak

nama gambar. Permainan ini digunakan pada pelajaran Bahasa Inggris kelas VII oleh Bapak Iswahyudi, S.Pd. Gambar-gambar yang tertebak diambil oleh kelompok, lalu didiskusikan bentuk *plural*-nya. Hasil diskusi dipresentasikan.

- d. Media permainan puzzle gambar digunakan untuk pembagian kelompok pada mata pelajaran IPS kelas VII oleh Ibu Arifat Sufaati, S.Pd. Peserta didik mengambil gambar potongan lalu mencari pa-sangannya. Setelah gambar menjadi sempurna, peserta didik yang mem-bentuk gambar itulah yang menjadi kelompok. Gambar dibuat sesuai dengan tugas kelompok yang mem-bahas bermacam-macam norma. Kegiatan berikutnya adalah meng-amati video yang ditayangkan guru, mendiskusikan materi secara berke-lompok, dan presentasi hasil diskusi.
- e. Media lagu “Aku Tukang Pos” digunakan untuk apersepsi pembelajaran Bahasa Indonesia, KD Menulis Surat di kelas VIII oleh Ibu Khanisatul Mila, S.Pd. Pembelajaran selanjutnya mengamati contoh surat dinas secara berkelompok untuk menemukan unsur-unsur surat. Hasil diskusi dipresentasikan dengan menulis di papan tulis.
- f. Media permainan puzzle juga digunakan guru Prakarya Ibu Khusnul Khotimah di kelas VII, materi mengelompokkan jenis-jenis tanaman. Peserta didik secara berkelompok menempelkan potongan nama-nama buah dan sayuran pada diagram pohon yang sudah disediakan. Guru memotivasi untuk bekerja dengan cepat dengan berlomba. Yang tercepat dan benar memperoleh nilai lebih tinggi daripada kelompok lain. Dari hasil supervisi, monitoring, dan evaluasi dapat disimpulkan bahwa setelah mengikuti kegiatan “*workshop* model *supermonev*” guru-guru menja-di termotivasi untuk mengupayakan terwujudnya *joyful learning*. Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah

sasaran terbukti berlangsung secara aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Pemodelan yang diberikan pengawas pada kegiatan *workshop* telah memberikan inspirasi kepada guru untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Inovasi yang muncul berupa pengembangan metode pembelajaran aktif, penggunaan media dan alat pelajaran yang dibuat sendiri atau yang sudah ada, dan pemanfaatan sumber belajar yang beragam, tidak hanya diambil dari buku pelajaran.

Sebagaimana kajian teori, Radno Harsanto (2007:20) yang menyatakan bahwa *joyful learning* akan terwujud jika guru memberi keleluasaan dan otonomi kepada peserta didik untuk memilih sendiri kegiatan dan bahan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Hal ini telah dilakukan oleh beberapa guru di sekolah sasaran. Misalnya, guru memberi kebebasan untuk belajar berkelompok di meja belajar atau di lantai. Sekolah sasaran memiliki kebijakan keharusan untuk melepas sepatu sehingga lantai kelas bersih dan layak untuk duduk dan belajar.

D. Dampak

Dampak dari kegiatan Pembimbingan Guru dalam Mengupayakan *Joyful Learning* melalui “*Workshop Model Supermonev*” adalah sebagai berikut.

1. Bagi pengawas

Pengawas memperoleh pengalaman berharga dalam memberikan *workshop* berkelanjutan tentang *joyful learning* karena ternyata kegiatan ini sangat membantu kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya mutu pembelajaran.

2. Bagi guru

Menurut hasil testimoni, guru menjadi termotivasi untuk mengupayakan pembelajaran yang menyenangkan. Secara tidak langsung, guru menjadi kreatif dan inovatif dalam menggunakan metode dan model pembelajaran, menciptakan media dan alat peraga, dan memilih sumber belajar yang sesuai. Bukti bahwa guru termotivasi dapat dilihat dari hasil refleksi atau testimoni guru pada lampiran.

Salah satu testimoni yang dikirim melalui *Whats App* adalah sebagai berikut.

Refleksi Workshop Joyful Learning

Alhamdulillah, efek positif saya rasakan setelah mengikuti workshop joyful learning. Salah satunya memacu guru untuk kreatif dalam pembelajaran. Pembelajaran bukan lagi apa yang akan diajarkan tapi bagaimana siswa belajar (Aprian Resahadi, SMP IT Baitussalam Prambanan).

3. Bagi peserta didik

Dampak yang terlihat pada peserta didik adalah adanya perubahan perilaku belajar, dari mengantuk dan loyo menjadi semangat, dari pasif menjadi aktif, dari cepat bosan menjadi senang. Suasana keaktifan dan kegembiraan muncul di setiap kelas. Dari testimoni kepala sekolah, dapat diketahui bahwa dengan *workshop* dan pembimbingan pengawas, siswa memperoleh manfaat yang berasal dari guru karena telah mempraktikkan *joyful learning*.

4. Bagi sekolah

Sekolah dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan tentunya ke depan akan berdampak dapat meningkatkan prestasi sekolah.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Setelah dilaksanakan Pembimbingan Guru dalam Mengupayakan *Joyful Learning* melalui “*Workshop Model Supermonev*”, dapat dikemukakan beberapa simpulan berikut.

1. Dengan “*Workshop Model Supermonev*” guru memperoleh gambaran yang jelas tentang pembelajaran menyenangkan. Guru tidak sekadar memahami konsep tentang *joyful learning*, tetapi juga terinspirasi dan termotivasi dalam mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan berdasarkan contoh.
2. “*Workshop Model Supermonev*” dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun rancangan pembelajaran menyenangkan. Hal ini ditandai dengan adanya kreativitas guru dalam memilih metode pembelajaran yang kreatif yang tertuang dalam RPP, menentukan media

pembelajaran yang sesuai, serta memanfaatkan sumber belajar yang lebih beragam. Dari sembilan komponen yang dinilai dalam RPP, rata-rata nilai akhir adalah 82,72 (Baik).

3. “*Workshop Model Supermonev*” telah mendorong guru untuk mengupayakan terwujudnya pembelajaran menyenangkan. Dari hasil supervisi terhadap 17 guru yang dilakukan pengawas dan kepala sekolah diperoleh data: 6 guru memperoleh kualifikasi amat baik, 10 guru baik, 1 guru cukup, dan tidak ada guru yang memperoleh nilai dengan kualifikasi kurang.

B. Rekomendasi

Dari simpulan tersebut, dapatlah diberikan rekomendasi sebagai berikut.

1. Gagasan Pembimbingan Guru dalam Mengupayakan *Joyful Learning* melalui Teknik “*Workshop Model Supermonev*” dapat dilaksanakan semua pengawas di semua sekolah dengan masalah sama untuk

memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran.

2. Kepala sekolah yang ingin meningkatkan kualitas Standar Proses salah satunya dapat menggunakan teknik “*Workshop Model Supermonev*” melalui kerja sama dengan pengawas sekolah.
3. Guru yang ingin mengupayakan pencapaian tujuan pembelajaran dapat mengupayakan *joyful learning*, sesuai dengan pendapat Sembiring (2009:62) bahwa situasi pembelajaran di kelas agar efektif dan optimal penerapannya oleh peserta didik, harus menyenangkan.
4. *Best Practice* “Pembimbingan Guru dalam Mengupayakan *Joyful Learning* melalui *Workshop Model Supermonev*” perlu dikembangkan menjadi penelitian pada waktu yang akan datang, baik oleh kepala sekolah maupun pengawas sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2002. *Pendekatan Kontesktual (CTL)*. Jakarta: Depdiknas.
- Abd. Kadim Masaong. 2013. *Supervisi Pembelajaran dan Pengembangan Kapasitas Guru*. Bandung: Alfabeta.
- M. Gorky Sembiring. 2009. *Mengungkap Rahasia dan Tips Manjur Menjadi Guru Sejati*. Yogyakarta. Best Publisher.
- Muh. Syukur Salman. 2015. *Menjadi Guru yang Dicintai Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nurkolis. 2002. *Manajemen Berbasis Sekolah, Teori, Model, dan Aplikasi*. Jakarta: Grasindo,
- Permendiknas Nomor 12 Tahun 2007. *Standar Pengawas Sekolah/Madrasah*
- Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007. *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016. *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*
- Radno Harsanto. 2007. *Pengelolaan Kelas yang Dinamis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Piet A. Sahertian. 2008. Konsep Dasar dan Teknik Supervisi Pendidikan dalam Rangka Pengembangan Sumber Daya Manusia. Jakarta: PT Rineka Cipta
- St. Kartono. 2015. *Menjadi Guru untuk Muridku*. Yogyakarta: Kanisius.